no.428
1992年6/15
アミューズメント通信
JUNE 15, 1992

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル)　☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

JAMMA通常総会で12年ぶり会長交代

新会長に中山氏

中村氏は新設「名誉会長」に就任予定

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、JAMMA、正会員六十六社）は五月十三日、東京・霞が関の東海大学校友会館で第四回通常総会を開催、任期満了に伴う役員改選および臨時理事会を経て、新会長に中山隼雄氏を選出した。同協会は八九年に社団法人となっているが、八〇年十二月の設立以来中村雅哉氏が十一年半会長を務めてきており、十二年ぶりの会長交代となった。

これに伴い新たに「名誉会長」職を新設、中村氏が就任する予定となっている。これは同協会の定款一部改正を必要とするもので、総会で定款一部改正を議決、監督官庁である通産省の認可を得て、理事会で決めることになっている。改正後の定款によると、「名誉会長」は「顧問」と同様に「理事会の推せんにより、会長が委嘱する」ものとし、「本会の運営上の重要事項について会長の諮問に答え、又は会長に対して意見を述べる」となっている。

中村氏は、昨年より米国AMゲーム機のメーカー協会であるAAMA、オペレーター協会であるAMOAとともに、「三協会頂上会談」を実現させており、これを継続するのが名誉会長としての当面の仕事ととらえている。同氏はまた英国遊技機協会連合会のBACTA、欧州遊技機協会連合会のユーロマットなどとも連絡を開始しており、米国の協会と同様の連携を保ちたいとしている。

新会長となった中山氏は、八〇年十二月設立以来JAMMAの副会長を務めてきた（当時セガ社代表取締役副社長、八三年七月から社長）。同氏はこれまでのJAMMAを引継ぐとともに、コピー問題を含めグローバルな（地球的規模の）動きの中でJAMMAが主導権をとっていく必要を強調した上で、ボーダーレス（境界線なし）の時代に対応した活動、そして広報など協会として必要な活動に力を入れていきたい、としている。

副会長には、これまでの福田哲夫氏、菱川文博氏に加え、長谷川桂祐氏が就任した。正副会長以外の理事、監事は次のとおりとなった。

専務理事＝日南香氏。

理事＝柿原孝氏、金沢義秋氏、川楠俊太郎氏、木村雅三氏、里見治氏、高嶋由之氏、辻本憲三氏、真鍋勝紀氏、真鍋正氏、矢野徳蔵氏。監事＝相田進氏、吉野正彦氏。

理事候補者のうち古川純一郎氏は次点となった。監事は立候補者がなく、そのため総会直前の理事会で、相田氏と吉野氏とを推せんすることを決め、総会で推せんし、無投票で承認された（総会関係は次号で詳報の予定）。

JAMMA新会長となった中山隼雄氏

JAPEA会長として

山田三郎氏に藍綬褒章

遊園施設産業の振興に貢献したことで

山田三郎氏

今年の「春の褒章」受章者が四月二十九日付で明らかになり、AM業界から全日本遊園施設協会（JAPEA）の山田三郎会長が藍綬褒章を賜ることになった。同氏への褒章は通産省産業政策局からの推薦によるもの。五月十八日に通産省本館内で棚橋祐治事務次官から伝達され、翌十九日には皇居で天皇陛下の拝えつがあった。

今回の藍綬褒章受章者は約四百八十名。AM業界から藍綬褒章を賜ったのは、八六年四月の中村雅哉氏（JAMMA前会長）以来二人目となる。

山田三郎氏の主な受章理由は、JAPEA会長として遊園施設産業の振興に貢献してきた、というもの。同氏は五八年十一月に設立した泉陽興業㈱の創業社長。協会関係の役職についてはあたかもJAPEAの前身をたどるものとなっており、六六年全日本遊園施設事業㈿（JRE）理事長、七一年日本遊園施設協会（JREA、遠藤嘉一会長）副会長、七三年日本遊園協会（JAA、遠藤会長）副会長、八一年JAPEA（山田俊一会長）副会長を経て、八二年七月から同会長。

これらを通じて、遊園施設の安全管理講習の開催など協会事業に貢献してきたこと、また日本万国博など国内の国際博参加や中国での技術指導など幅広く、事業を発展させてきたことが認められた（同氏受章に至る功績など詳しくは18めんに掲載）。

米国コイル氏特許訴訟

セガ社、57億円で和解

市場保護を優先、侵害なしの見解貫く

米国の発明家、ジャン・コイル氏の米国特許「ソニック・カラーシステム」をめぐる連邦地裁での訴訟について、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）とその米国子会社セガ・オブ・アメリカ社（本社サンフランシスコ郊外、トーマス・カリンスキー社長）は五月十二日、コイル氏に四千三百万ドル（約五十七億円）支払うことで和解合意した。

これは十三日、セガ社が発表したもので、それによると①セガ社とセガ・オブ・アメリカ社は二十日までに二千三百万ドル、また八月十七日までに二千万ドル、計四千三百万ドル支払う、②セガ社は今回訴訟の原因となったコイル氏の８８６号特許およびその対応外国特許についてライセンスを得たものとする、③コイル氏が起こしていた特許訴訟は取り下げる――の内容で和解に合意した。

四千三百万ドルの支払いについて、セガ社は二千八百六十七万ドル、セガ・オブ・アメリカ社は千四百三十三万ドルを負担。セガ社ではこれを九二年三月期の特別損失として処理するため、当期利益は従来見通しの百五十三億円を十三億円下回る百四十億円になるが、それでも前年比六割近い増益となり、経営に重大な影響を与えることはない、とのこと。

セガ社の駒井徳造副社長は、「今でもコイル氏の特許を侵害していないとの見解を変えていないが、米国の賠審制度の下で技術的な主張は分かっていただけない。コイル氏と他社（任天堂、アタリコープ）とがすでに和解していることも相手方に有利となった。このため法廷戦術でセガ社が敗れたことになるかも知れないが、やむなく和解することで合意した」と説明した。

和解金は、評決で示された三千三百万ドルに約一千万ドル加算されたことになるが、コイル氏がその三倍の賠償を求めることができることや、セガ社ライセンシーのソフト開発会社まで訴えられないよう予防する必要があること、など考慮して決まったとのこと。

こうしてセガ社は四月十日の評決に対し、同十三日には「評決に同意できず、判決を待って控訴する意向」と言明していたが（本紙第426号参照）、判決を待たず一転して和解、この特許訴訟を解決してしまった。この間、セガ社では評決の内容に納得せず、評決の破棄（無効宣言）と再審理（リトライアル）を申請するなど、判決を目前に手続きを進めていた。しかし、①米国の16ビット機市場において有利に展開していく上で、将来予測しがたいトラブルをできるだけ回避したいこと、②具体的に考えられる小売り段階での予備的禁止命令など、ソフト開発から小売り段階まで保護する必要があること――などから判決、控訴を待たず一気に和解することになった、とされている。

結果的には「特許侵害を認めた悪しき前例」（日経新聞）などと解釈されることになったが、セガ社としては特許侵害を認めておらず、実務に沿って和解したにすぎない点を強調している。今回の和解は法廷和解となるもので、後日作成される和解調書が明らかにされない限り詳細は分からないが、セガ社にとってぎりぎりの選択であったことは確かとされている。

日本娯楽機が

台湾に現地法人

台中の百貨店大型ロケ運営

日本娯楽機㈱（本社東京、遠藤嘉一社長）ではこのほど、台湾現地法人「日知娯股份有限公司」を二月二十四日に設立したことを明らかにした。

同法人は台湾・台中市内にある百貨店「中友百貨公司」内の大型ロケーション「JAMワールド」の運営を主な目的として設立されたもので、資本金は二億円。

日本娯楽機の遠藤栄副社長が現地法人の社長に就任。また直営事業部の金子尚己本部長が副社長、海外事業部の保科治登志次長が実質的な経営責任者となっている。いずれも兼務であり、うち保科氏のみが現地に常駐している。

なお同ロケは四月三十日にオープンしており、オープン当日には遠藤嘉一社長も出席しテープカットを行なった（同ロケの内容については10―11めんに詳報）。将来的には同ロケを足掛かりに台湾でのロケ展開、AM機器の現地生産などを進めていく予定。現地法人の事務所は同ロケ内に設置されている。所在地などは次のとおり。

日知娯股份有限公司＝台中市三民路三段一六九號、中友百貨公司八樓、☎（〇四）二二五―一三七一。

アタリコープの反独占訴訟却下

任天堂による独占の意図なしと 3年がかりの訴訟で陪審が評決

米国のアタリコープ（本社カリフォルニア州サニーベイル、サム・トラミエル社長）が、米国家庭用TVゲーム市場を不当に独占しているとして、任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）とその子会社、米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）を訴えていた裁判で、サンフランシスコにある連邦地裁の陪審は五月一日、任天堂には市場独占の意図はなかったとする評決を下した。この評決に基づき、ファーン・スミス判事は同十四日、アタリコープの訴えを退ける判決を下した。

リンカーン上級副社長

これは米国任天堂に関する反独占訴訟で初めて陪審が評決、退けたもので、訴訟原因は異なるがアタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）による反独占訴訟にもなんらかの影響を及ぼす、と見られている。アタリコープは、七二年設立の旧アタリ社が八四年に分割され、家庭用TVゲーム機メーカーとなったもので、業務用のアタリゲームズ社とは資本関係もなく、まったく別会社。

アタリコープは八九年一月三十一日、米国任天堂はNESソフトに関しそのライセンシーが他社のハード用にソフトを製造、販売することを禁じており、そのため米国家庭用TVゲーム市場を不当に独占している、として二億五千万ドルの損害賠償、競争制限行為の差し止めを求める訴訟を連邦地裁に起こしていた。

当時すでに二〇%以下となった市場占有率（シェア）の低下は米国任天堂のせいとするアタリコープの訴えに対し、米国任天堂はアタリコープの競争力低下を正当化するための言いがかりにすぎない、と全面的に反論、開示手続だけで三年以上経過した。

この間、当時約四十社だったNESソフトのサードパーティーは約六十社に増え、アタリコープのシェアは一段と低下するなどの変化があった。マスクROMの品不足のためNESソフトの生産割当てを実施していた当時と比べると、すでに生産割当てはなくなり、また他社ハード用ソフトを作らないとする条項もはずされるに至っている。

しかしアタリコープは米国任天堂による二年間NES以外のハード用にソフトを作ってはならないとした契約条項などに基づき、五年間に一億六千万ドルの損害を受けたとして訴えてきた。

今年二月十日から、陪審員の伴うトライアル（集中審理）が開始され、これは十一週間に及んだ。トライアルでアタリコープは、米国任天堂が小売りでも四年間再販価格を維持したことを指摘したり、市場独占を公然と認めたとする任天堂本社の役員会議事録を提出するなどした。米国任天堂は旧アタリ社の失敗後アタリコープは市場回復を怠たり、競争力をつけなかったと説明、いらいらするアタリコープ役員による「販売妨害」メモを提出するなど、厳しい対決となった。

五月一日、陪審は、任天堂側が米国家庭用TVゲーム市場を独占する意図を持っていなかったこと、任天堂側は競争力を持っているが、任天堂の成功がその製品の良さによるものならば、その競争力は合法であること―を全員一致で認めた。

評決すべき2点は無効に

評決すべきことはこのほか二点あったが、①米国任天堂の契約条項は不当な制限に当たるかどうか、②この契約条項は任天堂側が市場独占するための手段なのかどうか、について、陪審員の判断は一致しなかった。このためスミス判事は、これら二点についての陪審員の評決無効を言い渡した。

以上の評決に対しアタリコープは、信じられない評決だと反発。同社弁護士のビル・ジェイガー氏は、肝心の二点について判断しなかったこの評決は無意味であり、改めてトライアルを行なうよう求めた。

一方、米国任天堂の弁護士、ジョン・カービー氏は、「損害を与えたわけではないのだから、契約条項が違法だったかどうかについて再審理する理由がない」と語った。

ハワード・リンカーン上級副社長は、二点について評決できなかったが、任天堂がアタリコープに損害を与えなかった点で全員一致しており、これで十分だ、と述べている。

こうした評決を受けて五月十四日にスミス判事は、任天堂側はアタリコープに損害を与えておらず、また米国家庭用TVゲーム市場の独占を意図していなかったことから、アタリコープの訴えを却下する、との判決を下した。陪審全員一致の評決に至らなかった点については、陪審が判断すべきことを判断しなかったのだから、再審理もありえない、としている。

米国任天堂によると、スミス判事はこの判決に伴い、この訴訟事件で生じた費用（八十万ドルから二百万ドルまでの間）の支払いについても認めた、とのこと。リンカーン氏は全面勝訴だとしている。

韓国ソウル警察

偽造基板で摘発

オペレーター13人を逮捕

韓国ソウル警視庁は五月六日、カプコンのTVゲームの偽造基板を使用していたソウル市内のゲーム場二十ヵ所を家宅捜査し、オペレーター十三人を逮捕した。これは現地の京郷新聞などで報じられた。

カプコンによると、これらのゲーム場では同社「ストリートファイターII」および同「ダッシュ」の無断コピー基板を営業使用していた。当初十六人を逮捕する予定だったが、うち三人は営業開始して間もないオペレーターだったので免除された。逮捕十三人のうち、一人は七十七歳と高齢のため事実上逮捕は免れたが、取調べは受けたもよう。

カプコンの告訴に基づき著作権法違反の疑いで捜査してきたもののひとつで、今回は「ストリートファイターII・ダッシュ」の偽造基板が早くも出回っていることで注目されるが、同社では法的手続きを一段と強めるもよう。

任天堂の3月決算

予測上回る増収

NES市場冷え、伸び率低下

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は五月十四日、九二年三月期決算を発表、伸び率鈍化ながら業績予測をかなり上回る増収増益になったことを明らかにした。

九二年三月期は売上高は前年比一二・五%増の五千七百七十五億円、経常利益は一一・三%増の一千五百六十二億四千七百万円、当期利益は二〇・八%増の八百五十二億九千五百万円となった。

部門別売上高では「レジャー機器」が五千五十二億五百万円で、全体の八九・五%を占めており、「その他」（トランプ・かるたなど）は二十二億九千四百万円（〇・五%）となっている。「レジャー機器」の内わけは示されていないが、その輸出額は前年比一・一%増の三千百六十億二千九百万円（全体の六二・二%）で、全体の輸出比率は六二・三%と前年の六九・三%から七・〇ポイント下がった。

これは米国での「NES」市場が冷え込んできているため。しかし年間販売台数で見た場合、米国NESの二百五十万台に対し欧州NESPALは四百万台、ゲームボーイは米国二百万台に対し欧州六百万台と、欧州での販売の伸びがかなりカバーしているもようだ。

同社では、「国内ではスーパーファミコンが順調に推移し、海外、とくに欧州ではゲームボーイ、NESPALがブームとなり大幅に売上げを伸ばし、米国ではスーパーNESが急速に普及し始めた」としている。欧州向け「スーパーNESPAL」は五月末にも出荷を開始するもようで、日本、米国に続き、欧州も16ビット機市場にシフトすることになる。

九三年三月期の業績予測では、売上高五千四百億円（前年比六%増）、経常利益一千六百六十億円（同）、当期利益八百六十億円（〇・八%増）と収益の伸び低下が見込まれている。

同社では次のとおり役員異動を内定した。

（6月26日）監査役、日天商産社長沢井末造氏▽退任（監査役）杉島勇氏。いずれも非常勤。

特許・実用新案 出願公告・公開

（5月1日～16日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊔は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公開

五月十一日＝「水流滑降装置」、㈱ユニバーサルデザイン（東京）、4－135590㊔、2－255325。

五月十二日＝「舞台視聴用映像表示装置」、㈱島津製作所（京都）、4－138193、2－261764。

実用新案出願公開

五月一日＝「スロットマシンの外観パネル」、㈱パル工業（大阪）、4－51985㊔、2－94681。

五月十二日＝「映像式シミュレータ」、三菱重工業㈱（東京）、4－53871、2－97511。「シアター型シミュレータ」、同、4－55388、2－98450。「遊戯用迷路施設」、泰東製綱㈱（東京）、4－55400、2－98130。

特許出願公告

五月十二日＝「スロットマシン」、㈱ワグナー商会（東京）、4－27878、59－242338。

五月十四日＝「メダル遊技機」、里見治（東京）、4－28394、55－71427。

実用新案出願公告

五月十一日＝「ゲーム盤」、㈱トミー（東京）、4－20466、59－156931。「大形滑降装置における滑降具」、㈱石井鉄工所（東京）、4－20468、62－77384。同、4－20469、62－80865。同、4－20470、62－80866。「夏冬兼用滑り台」、同、4－20473、62－165333。「滑り台用マット」、石井宏治（東京）、4－20471、62－92003。「水上すべり台」、同、4－20474、62－95307。「合成樹脂製の滑り台」、㈱野中製作所（大阪）、4－20472、62－101598。

福島県協、通常総会

新会長に天沼氏

前会長死去で繰り上げ開催

天沼 勝会長

福島県アミューズメントオペレーター協会（事務局会津若松市、会員七社）は四月二十四日、郡山市内の磐梯グランドホテルで平成四年度通常総会を開き、役員改選の結果、天沼勝氏（㈱テン・レジャーサービス）を新会長に選任した。

同総会は、前会長の三浦清光氏の死去に伴い後任会長を早急に選出しなければならないことから、通常の開催時期（六月）を繰り上げ開かれたもので、役員も任期満了による改選時期に当たっていた。

同総会には五社が出席。役員改選により天沼新会長のほか、副会長に阿部正次氏（㈱トイランド）、監査役に松本秀昭氏（㈱ナムコ）がそれぞれ就任。なお会長が会計も担当することになった。

これに伴い事務局が新会長会社内に移転した。所在地などは次のとおり。

福島県AMOP協会事務局＝福島県会津若松市中町三の五十三、会津ロイヤルプラザ、㈱テン・レジャーサービス内、☎（〇二四二）二七—二二三六。

事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業活動計画案などは異議なく承認された。うち活動計画については、同協会への新規加入促進、情報交換や諸問題に対処するため年六回定例会を開くことなどを挙げている。

このほか慶弔規定の作成が議題となったが、この件は東北地区協議会でも検討中であり、その検討結果をまった上で決めることになった。

青森県協、通常総会

中村縁氏会長に

全会員役員で担当交替

青森県アミューズメントオペレーター協会（事務局弘前市、会員十四社）は四月二十二日、青森市内の県教育会館で平成四年度通常総会を開き、役員改選の結果、中村縁氏（㈲レジャー産業青森）を新会長に選任した。

同総会には委任を含む十二社が出席。稲垣会長がこの一年間の状況を説明した後、議事に入った。平成三年度事業報告案および決算案、四年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。

うち新年度事業計画については、健全娯楽の確立、新規加入促進、初心者の技術講習会や店舗運営指導講習会の開催などを挙げている。

役員改選では正副会長三名と監事一名が新任となった。新会長に就任した中村縁氏は、中村幸雄初代会長の子息。なお同協会では全会員が協会活動に参加することを基本方針としており、九一年から全会員が役員となっている。副会長以下の新役員態勢は次のとおり。

副会長＝上岡晴幸氏（㈲青森タイコー物産）、山端勝行氏（セガ社）。

理事＝杉沢富次氏（㈲エスピーベンダー）、松橋正則氏（㈲エムエムサービス）、津軽明夫氏（アイレム）、小鹿博人氏（タイトー）、櫛引則昭氏（ファミリーランド）、岡栄一氏（オカダ商事）、国藤一八氏（ナムコ）、斉藤春志氏（友栄）、須田文夫氏（㈱須田電器）。

監事＝須藤孝一氏（㈱ケー・アール）、稲垣文之氏（三珠産業㈱）。

会長交代により事務局が新会長会社内へ移転した。所在地などは次のとおり。

青森県AMOP協会事務局＝青森市篠田三の十二の二十三、㈲レジャー産業青森内、☎（〇一七七）八一—三四三六。

このほかAOUが表彰する「模範優良従業員」の候補として、ナムコ青森事務所から二名を選出した。総会終了後はレストランで情報交換会を開いた。

日物「AV麻雀花の殻破り」など

麻雀ゲーム3種を禁止

大阪府協・理事会で決定、会員らに通知

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（梅原靖三会長）は大阪府警から指摘のあったTV麻雀ゲーム「AV麻雀花の殻破り」、「LD麻雀しゃぼん玉」シリーズ、TVクイズゲーム「LDクイズ答えたもん勝ち」を営業使用しないよう、傘下のオペレーターに通知した。

同協会では五月十五日、大阪・梅田の東阪急ビルで第四十四回理事会を開催、大阪府警からの申し入れについて検討。

これは大阪府警・保安一課から、青少年の健全育成上好ましくないのではないか、との申し入れがあり、同協会の理事会で検討した結果、これらのTVゲームの「使用禁止」を決めたもの。

峯久副会長は、これら三機種の画面写真を参考資料として提出した。主な意見としては、「未成年者の遊技を断っている店なら使っていいが、それ以外は使うべきでない」、「社会的認知を受けつつあるときに、このような事態が明らかになれば今までの苦労が台なしになる」など。そこで、同協会傘下のオペレーターはこれら三機種の使用を禁止することとし、即日実施を決め、会員にその旨通知した。

なお同理事会では、このほか①今年度「模範優良店」選出、②AOU通常総会への出席、③理事登録代理人の承認についてそれぞれ検討。また会員の訴えに基づき、「八号営業」でのプリペイドカード使用に関し、プライズマシンやメダル貸出機まで認め、カード単価の上限（千円）を引き上げることができるよう、AOUに提案することになった。

「使用禁止」となった三機種はいずれも日本物産のTV麻雀、クイズゲームで、レーザーディスク（LD）などを使って実写の女性ヌードを見せていくものとされている。うち「AV麻雀花の殻破り」は、昨年十一月ごろから全国に出回るようになったもよう。ローカル協会ベースでこの種のTV麻雀ゲームが「使用禁止」となったのは大阪が初めて。

三重県協、定期総会

県警から挨拶も

独自に会員従業員表彰

三重アミューズメントオペレーター協会（事務局度会郡、松本静雄会長、会員二十六社）は四月二十三日、津市内の島崎苑で第七回定期総会を開くとともに、「第一回永年勤続並びに優良従業員表彰」を行なった。同総会には委任六社を含む二十三社が出席した。

当日は第一部で表彰式、二部で総会、三部で懇親会と三部構成で、午後一時から六時間半にわたって行なわれた。

同表彰については昨年九月理事会で決定以降、準備を進めてきたもので、AOUとは別に同協会が独自で行なう行事。表彰式では会員会社の従業員計十三名に表彰状と記念品が贈られた。この後、松本会長、来ひんとして県警防犯部の奥田参事官、同協会顧問の藤田県会議員、AOUの加藤駿介副会長がそれぞれ挨拶した。

総会では事業年度の移り変わりに伴う予決算案、活動計画案などが、異議なく承認された。

AOU理事として鈴木光紀氏の推薦を決めた。新入会員の㈲野村商店、㈱IPFを紹介、これで同協会員は二十八社となったことが報告された。このほか「暴力排除宣言」の採択、定款の一部改正の承認、AOUの森武美常務との質疑応答などが行なわれた。

懇親会では、来ひんとして出席した県警防犯部の藤居次長に「暴力排除宣言」文が手渡され、同氏および同防犯課の中村係長、AOUの加藤副会長、森常務から挨拶があった。

島根県協、通常総会

福田会長を再選

事務局はアイレムに移転

島根県アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局松江市、福田照三会長、会員十社）は四月十六日、松江市内の「たまき」で第七回通常総会を開き、役員改選により福田会長を再選したほか、副会長一名が新任となった。

同総会には八社が出席。平成三年度事業報告案ならびに収支決算案、四年度事業計画案、予算案はいずれも原案通り承認された。うち事業計画については健全営業の推進、関係団体との連携など前年度の活動を引き続き進めていくことになった。

役員改選は任期満了に伴うもので、全理事を留任とした上で、正副会長を互選した。その結果、福田会長と土井一男副会長（ナムコ）が再任、もう一名の副会長として中島敏弘氏（アイレム）が新任となった。

なお同協会事務局は都合により移転した。所在地などは次のとおり。

島根県AMOP協会事務局＝松江市浜乃木二の七の十九、アイレム㈱松江営業所内、☎（〇八五二）二六—五六七一。

新入会員としてメガコーポレーションが紹介され、退会一社の報告があった。

鹿児島県協、定期総会

準会員「合同」も

県警防犯課の担当官説明

鹿児島県健全娯楽業協会（事務局鹿児島市、政須美夫会長、会員十五社）は四月二十日、鹿児島市内のホテルニューカゴシマで第十九回定期総会とともに、準会員との「合同会議」を開いた。

総会には委任二社を含む正会員十四社が出席。政会長が議長となって議案審議に入った。

平成三年度事業報告案、収支決算案、四年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。うち事業計画については、健全営業推進、青少年育成への協力、組織拡充などを挙げている。

この後、準会員も含めた計四十五名による合同会議に移った。

政会長、準会員部会の萩原潤一部会長の挨拶に続き、準会員部会としての活動方針を決めた。また部会組織の拡大、八号許可対象外の業者への対応、暴力団に対する姿勢などについて活発な意見、提案が出された。なお準会員部会の役員改選があったが、全役員が留任となった。

また県警防犯課の白石課長補佐、県防犯協会の村尾専務理事から〝暴力団新法〟について説明があった。

この後懇親会が開かれ、来ひんとして県警保安部の山元部長、防犯課の宮内課長らも出席し、防犯課の野角次席の音頭により万歳三唱を行なった。

大分県協、通常総会

入会基準を緩和

3分の2の理事の承認へ

大分県健全娯楽業協会（事務局大分市、石橋信昭会長、会員十社）では四月二十一日、大分市内のホテルプレステージで第九回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案を承認したほか、定款の一部改正などを行なった。

同総会には十社が出席。石橋会長が挨拶した後、平成三年度収支決算案、事業報告案、四年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。

定款の一部改正については事業年度を八月期から三月期に変更すること、また入会に際しては全理事の三分の二以上（従来は全理事）の承認を必要とすることへの変更が、それぞれ承認された。

新入会員として開成通商㈱、㈱エイジスの二社が紹介され、一社が廃業したため退会したとの報告があった。

このほか営業時間、景品限度額の確認、ゲーム機の施設寄贈についての検討などが行なわれた。

総会終了後に懇親会が開かれ、来ひんとして県警防犯少年課の坪井徹夫課長、高橋利明次席、平川耕治補佐、同少年対策室の油布清志室長がそれぞれ挨拶。そして油布室長が、風営法遵守と青少年対策などについて講演した。

カプコン「ＳＦII」のキャラから
実物モデル化
ＳＦＣ用ＣＭで登場

カプコン「ＳＦII」のキャラクターモデルとなった、「春麗」水野美紀と「リュウ」ＲＹＯ

(株)カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）では、「スーパーファミコン」用ソフト「ストリートファイターII」の発売（六月十日）を控え、同ソフトのテレビＣＭを六月一日から流すことになった。

このＣＭは、同ゲームキャラクターの「リュウ」と「春麗」が闘いに挑み続けるようすを、両者のモデルを起用して制作したもので、米国デスバレーでロケ撮影を行なった。「リュウ」役には、ジャパンアクションクラブ出身のモデルで柔道二段のＲＹＯ、「春麗」役には少林寺拳法の経験もあるアイドルの水野美紀がそれぞれ選ばれている。

またＣＭソングをロックバンド〝筋肉少女帯〟が作曲し、シングルＣＤとしてトイズファクトリーレコードから六月二十一日発売となる。

このＣＭは六月一日から全国ネットの放送局（二局、未定）からスポットで流れる。なお同社が現在提供しているＴＢＳ系番組「クイズ百人に聞きました」のＣＭ内容も、六月から同ソフトのＣＭに切り替わり、同ソフト発売後も継続して放映されることになっている。

なお同社では、同ソフトのゲーム大会を八月二十四日、東京・両国の国技館で大々的に開催する準備も進めており、業務用同様の人気を得ようと並々ならぬ意欲を見せている。

ＴＶゲームのキャラクターからタレントをモデル化するのは、家庭用ではこれまであったが（ＳＦＣ用「ゼルダの伝説」など）、業務用からは今回が初めてで、ＳＦＣ用ソフト化に伴い実現したもの。

カプコン「ＳＦII」の画面から

論潮
景品の提供

ぬいぐるみを景品にしたクレーンゲームの売上げは、ＡＭゲーム市場の四分の一（レジャー白書92）を占めると言われるが、実際は三分の一ぐらいの勢いがあるとの感想もある。四分の一としても、クレーンゲームはここ二年間ほどの間に急に伸びてきたわけだから、クレーンゲームを除いたＡＭゲーム市場は逆に低下している勘定になる。

それほど重要な分野に発展してきたクレーンゲームであるが、ＳＣ遊園事務局によると、警察庁に対する電話の問い合わせが増えているとのこと。

つまり新風営法第二十三条第二項に基づき「八号営業」は「賞品を提供してはならない」はずなのに、なぜ放置しているのかという問い合わせだという（ＮＳＡ事務局月報五月十二日付「今月のトピックス」参照）。

こういう問い合わせに対し、一定の条件内で景品を提供しても「七号営業」に当たらないと答えているらしいが、景品の買いとり行為など考えられないことが起こったら大変なことになる――という心配もあるようだ。

これらはすべて十分現実にありうることで、ＳＣ遊園事務局が懸念していることも納得できる。

しかし、法令上違法とされているものを、行政が示唆する条件を満たせば違法でなくなる、というのは本来おかしいのではないか。クレーンゲームの法的な扱いは明らかでないわけで、具体例に基づきどういう行為がどの法令に照らして違法であるとか、違法でないとか明示する必要がある。

そうでなければ、憲法に明文化している罪刑法定主義に違反することになりはしないか。

ところで、米国にはスポーツ遊技などのアーケード遊技で入賞すると、景品交換券で出てくるリデムプションが広範囲の地域で認められており、このことから日本への導入を促す向きがある。この動きは曖昧だが、法的根拠を一段とぼかし、いわば「七号営業」無許可営業に近づこうとする、かなり危険な動きだと言うことができる。

国際スポーツフェアに
セガ社無料提供
ナムコはコカコーラに協力

バレーボール、ラグビー、柔道などの国際試合を中心に、スポーツに関連した各種イベントを集合させた「国際スポーツフェア」（フジテレビ、日本体育協会などの共催）が、四月二十六日―五月五日の間（五月一日のみ休み）、東京の国立代々木競技場とその周辺で繰り広げられ、セガ社が昨年に続いて今回も無料のゲームコーナーを開設、また同フェア協賛会社を通じてナムコの新ＴＶゲーム機のほか、映像シミュレーターなどのＡＭ機も設置された。

この催しはスポーツの振興などを目的に、毎年ゴールデンウィークに行なわれているもので、今回は第十回記念として会期を例年より二日間長くし、オリンピック選手の選考競技会（体操と新体操）、Ｆ１関連イベント、人気力士による相撲大会などが行なわれた。スポーツの試合以外の主な催しは仮設ドームテント内（約千六百平方メートル）で行なわれ、入場料制（大人三千円）でゲーム機などの利用はすべて無料。同フェア全体で会期中六十万人が来場した。

(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）はフジテレビの「Ｆ１グランプリ」関連イベントにこれまで参加してきており、同フェアには昨年から全面的に協力している。

ゲームコーナーはドームテント内に設けられ、中央部分のＦ１関連グッズ販売コーナーを囲むように、業務用および家庭用のＴＶゲーム機を計約七十台設置。

業務用ではＣＧシステムボードによる第一弾のシミュレーター「ＢＶ」（仮称）を一般に初公開した。これは三月の同社プライベートショー（本紙第425号参照）で発表されたものと同じで、Ｆ３の実車にワイドビジョンモニターを組込んだレースゲーム機。同社ではソフトのテストを兼ねて三台設置し、数種類のソフトを入れ替えて毎日データを取ったそうだ。

このほか同フェア用にフジテレビが制作した映像ソフト（Ｆ１グランプリ）を組込んだシミュレーター「ＡＳ―１」、六人同時通信プレイにした「フォーミュラＳＳ」、「Ｒ―３６０」が設置された。家庭用は「メガドライブ」「メガＣＤ」「ゲームギア」と各種ソフト。

同フェアには約四十社が協賛し、会場周辺に協賛各社の小間が設けられ、自社製品のＰＲやミニイベントが行なわれた。

うちコカ・コーラの小間に、ナムコの新バイクレーシングゲーム機「コカ・コーラ・スズカ・エイトアワーズ」が四台設置され、同機によるゲーム大会も開かれた。また日清製粉は(株)メディアファクトリー・インターナショナル開発によるトラックに搭載した移動式映像シミュレーター「ＨＩＴＳ」（定員十六名、映像ソフトは二種類）を二台設置し、同機も無料で来場者に利用させた。

「国際スポーツフェア」のセガ社ゲームコーナーで、上は「ＢＶ」

基板販売の
ユニックス倒産
借り入れで経営が悪化

民間の信用調査機関の調べによると、(株)ユニックス(株)（東京都渋谷区、岡田和美社長）が、第一勧銀（恵比寿）で二回不渡りを出し五月七日、銀行取引停止となった。

同社は八三年九月創業の中古基板など業務用機器の販売会社。八四年三月に株式会社に改組、近年タイトーの特約店のひとつとなっていた。不動産購入のための借り入れ金で、経営が悪化したとのこと。負債約五億円。

ＴＶゲーム音楽ＣＤ
ダークシールII
サイトロンレーベルで発売

データイーストの業務用ＴＶゲーム機「ダークシールII」のゲーム音楽を収録した同タイトルのシングルＣＤが、ポニーキャニオンのサイトロンレーベル〝ＧＳＭ１５０シリーズ〟として六月十九日発売となる。

同ゲームのオリジナルメロディーの完全収録に加えて、データイーストの音楽担当スタッフで構成しているバンド「ゲーマデリック」によるアレンジバージョンと、歌手の葛生千夏のボーカルバージョンも収録。解説書、楽譜、カラーステッカー付きで価格千五百円。

セガ社関西支店
新ビル完成、5月18日から

(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）の関西支店ビルがこのほど完成、五月十八日から新ビルでの業務を開始した（新ビル竣工については次号で続報の予定）。

(株)セガ・エンタープライゼス関西支店＝大阪府豊中市豊南町東三丁目五番三号、☎（〇六）三三四―五三三三、田副康夫支店長。

《主なダイヤルイン電話番号》　ＡＭ機器事業本部関西販売課五三三六、ＡＭ施設事業本部関西地区五三三二、サービスセンター五三三四。

大阪・阪神野田駅前のSC「ウイステ」内 WISTE

「ファンタジーアイランド」オープン

ジャスコが直営で初の大型ロケーションを設置

メダル機大人用と子ども用区別

上の写真は「ファンタジーアイランド」のメインの入口部分、右の写真は通路が広く見通しのよい店内のようす。多数の風船が雰囲気を盛り上げている

大阪・福島区の阪神電鉄・野田駅前のショッピングセンター「ウイステ」内に、ジャスコ㈱（本社東京、二木英徳社長）直営による大型ロケーション「ファンタジーアイランド」が、四月二十六日、同SCと同時にオープンした。

同ロケは、カプコン「ボウリンゴ」設置二号店であること（一号店は名古屋「テクノドーム」）、SC内の一フロアロケとしては関西最大級の規模であることなどで、話題となっている。

SC「ウイステ」は阪神電気鉄道㈱がデベロッパーとなって、阪神野田駅に隣接して同社ビルと並べて建設したもの。同SCは四階建てで建築面積が約七千平方メートルある。ジャスコをキーテナントとして四十八の専門店が入っており、AMフロアを含む延べ営業面積は約一万五千平方メートルとなっている。

「ボウリンゴ」設置2号店

「ファンタジーアイランド」は四階にあり、四階フロアの営業面積の約三分の二を占める二千平方メートルでの運営。四階フロアには同ロケのほか、七軒の飲食店による〝グルメ街〟、貸会議室、旅行社などが入っている。

同ロケにはAM機が約三百台、その他玩具や飲料自販機などが約六十台設置されているが、かなり余裕を持たせたレイアウトになっており、所轄警察署の「見通しがきく」などの判断により同ロケは八号営業対象外となっているとのこと。しかし同店では十六歳未満の夜七時以降の入場を断るなど、風営法に準じた運営を行なっている。

コンセプトとして①非日常空間の演出、②好感度で刺激的な空間の提供、③遊びの情報――の三点を掲げ、ファミリーとヤングアダルトを客層のターゲットとしている。

フロアは六エリアに分かれており、各エリアの床を色分けした上、その境界に幅広い通路を設けてあるため、店内全体の配置が非常にわかりやすい。エリアの名称は「ボウリンゴ」「ビデオ&体感」「ゲーム&バラエティー」「カーニバル&スポーツ」「子どもの広場」「プチカジノ」。

機種別では「ボウリンゴ」（二人用）四台、TVゲーム機五十数台、フリッパー八台、クレーン機十五台（うちぬいぐるみ十一台）、カーニバルゲーム機十四台、その他アーケード機約百二十台、メダル占い機十四台、メダルゲーム機（〝子ども用〟を除く）四十数台（うち大型七台）、そして中型遊園施設二台、小型乗物機七台という構成になっている。

うち「ボウリンゴ」についてはバージョンアップされており、主な改良点はレーンの表面にワックスをかける必要のない特殊素材を採用したこと、ボールラック入口を波型にしボールが返ってきた時の衝撃を完全に吸収すること、ボールの重量が少し重くなりより本格的になったこと、拍手や音声などの効果音が出ることなどで、メンテナンスの面とゲームの雰囲気を盛り上げることに重点を置いた改良となっている。

写真はいずれも全国で二店目の設置となるカプコン「ボウリンゴ」で、前方のイラストを一新し、ワックスがけ不要のレーン、ボールが戻った時の衝撃を吸収する溝などに改良が加えられた。同機は一人がプレイし出すと誘われるように他のレーンがすぐにいっぱいになるという独特の客の流れがある

メダルゲーム機は〝プチカジノ〟エリアの大人用と、その他のエリアの〝子ども用〟を区別し、大人用のメダルは五百円以上の貸出しで一枚二十五円、〝子ども用〟は百円で十一枚（一枚約九円、メダルサイズも違う）に設定していることが大きな特徴。

同店の藤嶋茂サブマネージャーは「スロットやポーカー、競馬などのメダルゲーム機は子どもにはさせたくないという方針で、大人用のメダル貸出し料金を高く設定している。これは他のメダルゲーム場での料金（平均一枚二十円）よりも高い」としている。

上はTVゲームコーナー、下はメダルゲーム機コーナーのようす

各種占い機をまとめて設置したコーナーには常に客が付いている

遊園施設はタスコ製ボールプール「わんぱくこうじょう」と、日邦産業製「メリーゴーランド」で、いずれも日曜・祝日には順番待ちの行列が出来るほど家族連れには好評とのこと。

またクレーン機のうち一台はセガ社の八人用「ドリームパレス」で、同機は関西初登場。総設置台数からするとクレーン機の台数が少ないことについて、同サブマネージャーは「ブームはピークを過ぎたと見たからだ」と言う。とは言うもののジャンル別売上げではこれまでのところクレーン機が最高とのこと。

いずれも〝子どもの広場〟のエリアにて。上は日邦産業製「メリーゴーランド」、右はタスコ製「わんぱくこうじょう」など

同氏によると売上げ面で見ると、「ボウリンゴ」（四台）が予想以上に良く、一日平均で平日十五、六万円、日曜二十万円、多い時で三十五万円とのこと。

TVゲーム機ではカプコン「ストリートファイターIIダッシュ」がやはり群を抜いており、日曜・祝日ともなるとヤングが百円硬貨を山と積み上げてプレイしているそうだ。同機は十台設置されており、一台当たり平日で四、五万円、日曜・祝日で七、八万円の売上げを示し、これはTVクイズ機の十倍以上にもなるとのこと。

また占い機の台数が十四台と多く機種も多彩で、まとめて設置していることがアピール効果を上げており、一日平均で一台一万円以上の売上げがあるそうだ。

フリッパーは〝スポーツゲーム〟として扱われ柱を中心に扇状に設置されている。下はカーニバルゲームコーナーのようす

年間売上げ目標は6億円

客層は平日が学生とサラリーマン、OLが中心で、日曜・祝日は家族連れで賑わい空いている機械は一台もないほどの状態になるという。客単価は平日で千数百円、日曜・祝日で三千円程度とのこと。入場者数はとくにカウントしていないそうなのでわからないが、同店では「年間売上げ目標を六億円としている。オープン後二十日間はゴールデンウィークをはさんだこともあって、予想を上回る売上げとなった。祝日のない六月にどの程度の売上げを示すかによって、当店の事業規模が大体わかってくると思うが、押しなべて年間売上げ目標は達成できるだろう」としている。

店内装飾は至ってシンプルで、カラフルな床面と天井から吊り下げられた無数の風船のみだが、この風船が球形や大きな円柱状のものなどがあり、時折揺れ動くため、賑やかで楽しい雰囲気を与える効果を出している。

同店のスタッフは社員四人とアルバイト二十六人（交代制）の計三十人。うちアルバイトの過半数が女性で、女性スタッフはカーニバルゲームやボウリンゴ、清掃などを担当しながら、とくに客とのコミュニケーションを図ることに重点が置かれている。このほか店内が広いことから、専門のガードマンが数人常駐し巡回している。

営業時間は同SCが十時から十九時までだが、同ロケ（飲食店も同じ）はそれより二時間半長い二十一時三十分までとなっており、第一から第三までの木曜日は定休日。

同SCは東の大阪・梅田から電車で約十分のところにあるが、客のターゲットはむしろ西の神戸までの間に住んでいる人に置いている。

なおジャスコでは三年前にアミューズメント事業部（辻善則事業部長）を設け、ジャスコ店内ロケの直営に乗り出し、現在までに全国で約十ヵ所の直営ロケ（いずれも室内で約六百数十平方メートルの規模）を展開しており、今回の「ファンタジーアイランド」から大型ロケも展開していく。

「ファンタジーアイランド」配置図 所在地＝大阪市福島区海老江1－1－23 ☎457－6370

台中市内の百貨店「中友百貨」内に

台湾で最大級のSCロケ「JAMワールド」開設

日本娯楽機の現地法人、日知娯股份有限公司が直営

台湾で最大級のSCロケーション「JAMワールド」が、台中市内の百貨店「中友百貨公司」内に設けられ、四月三十日に同百貨店と同時オープンした。

同ロケは日本娯楽機㈱（本社東京、遠藤嘉一社長）が二月二十四日に設立した現地法人「日知娯股份有限公司」（遠藤栄社長）の運営によるもの。

日本娯楽機がロケを設置している松屋デパートが、台湾の中友百貨と提携し技術供与などを行なっていることから、松屋を通じて今回のロケ進出が決まったもので、計画は三年前からスタートしている。

この計画に当たって同社では「台中、台北、高雄市内の主なデパートにあるAMゾーンについて、その機械構成や売上げなどを分析した上で、当社独自の企画を加えて〝明るく、楽しく、健全なコミュニケーションの場の提供〟をキーワードに、話題性のあるアミューズメントゾーンの設置を企画した。これは当社の基本理念である〝遊・食・楽〟の要素を複合的にとらえ、総合的演出のできるロケである」としている。

中友百貨は地下二階、地上八階建てで、A、B、C棟から成っており、同ロケはB棟七、八階とC棟七階に設けられている。

同ロケへの投下資本は約四億五千万円で、年間売上げ額約五億円を目標としている。

メダル機なしで健全さ強調

フロアはB棟、C棟に分かれているが、この二つのフロアは自販機を設置した休憩コーナーをはさんでつながっている。

またB棟八階は全体の約四割が七階からの吹き抜けとなっており、この七、八階は一体のものとなっている。このため同ロケは全体で一つの大きなAMゾーンを構成する形をとり、フロアの総面積は約三千七百平方メートルもある。

ただB棟はファミリー向け屋内遊園地、C棟はヤング、アダルト向けプレイランドとしており、B棟とC棟のコンセプト、雰囲気が異なっている。

さらにゾーン区分もあり、B棟七、八階を木目調の装飾を施したウェスタンムードの遊園広場「プレイJAM」、C棟七階の約六割を未来感覚の装飾でTVゲーム中心の「ゲームJAM」、残り四割を約四百平方メートルのローラースケート場「ローラーディスコ」、そして約三十台の自販機を設置した休憩フロアを「ガーデンJAM」の四つに分けている。なお「JAM」は「ジャパン・アミューズメント・マシン」の略。

設置機械は全体で約二百五十台。うちTVゲーム機が約百六十台（体感や大画面採用のもの約十五台のほかはミディ型）、アーケード機約四十台（クレーン機約十台、カーニバル機十台、ミニボウリング機五台、フリッパー四台など）、そして台湾初となるタイトー「D3－BOS」が一台。なおメダルゲーム機は一台も設置されていない。

遊園施設は八階壁面に沿って走る朝日エンジニアリング製「アップダウントレイン」（レール全長百七メートル）を中心に、定置型やバッテリーカーなど小型乗物機約十台、アスレチック遊具数台のほか三輪車コーナーも設置。

全機械の約半分（TVゲーム機はほとんど）を現地で調達。利用料金はTVゲームが二十五円（大型機は五十～七十五円、その他アーケード機は約五十円でミディ型TV機よりも高い。「D3－BOS」が三百円、乗物機は二十五～二百円。ローラースケートは三十分間三百円。

なお硬貨作動式機械は同店専用メダル（一枚二十五円と五十円の二種類）を投入する方式をとっている（料金はすべて一元＝五円で換算）。

同社では「施設中心からホスピタリティを基本とした運営中心に発想を変えたことが、予想を上回る集客に結びついている」としている。

吹き抜け空間の「プレイJAM」ゾーンにて、上は乗物機と汽車の鉄橋やレールなど、左は遊具広場のようす

左の写真はホームに停車している「アップダウントレイン」、下は同機レールと雰囲気を盛り上げる壁面装飾や鉄橋、トンネルなど

メインの入口に設けられた岩のトンネル

上の写真はオープン後4日目で初めての日曜日となる5月3日午後9時頃のようすで、当日は終日ごった返すような賑わいを見せ各機種に行列ができたほど

上は未来感覚の装飾の中に置かれた台湾初「D3－BOS」、右はTV機フロア

右は大型アスレチック遊具

「JAMワールド」配置図

図の左側半分は吹き抜けになっている7階（下）と8階（上）。同店の営業時間は10時から22時まで

新風営法と同施行条例に基づく

再録

「8号営業」の制限地域一覧表

全国47都道府県における新風営法施行条例に基づいて、「8号営業」に関わる「制限地域」についてのみまとめたのが次の一覧表である。

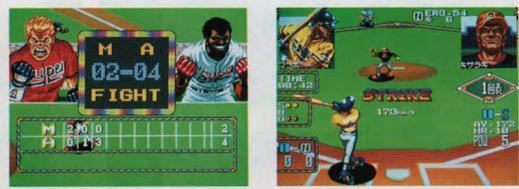
風俗営業の制限地域については、法に基づき、施行令（政令）の基準に従って、条例で定められている。基本的には㋑「住居集合地域」、㋺その他の地域で学校など風俗環境を保全する必要のある周辺地域、について定められている。

㋑の「住居集合地域」については、すべての条例で、第1種・第2種住居専用地域および住居地域の全部または一部を定めているほか、13県でこれら以外の地域(例えば、無指定地域で、第1種・第2種住居専用地域および住居地域に準ずるもの）を公安委員会規則などで定めている。

また㋺の保全対象施設の周辺地域の制限についても、すべての条例でその実情に応じて定められている。制限方法としては学校、病院などの対象施設の区分をするものしないもの、用途地域による区分をするものしないものなどに大きく分けられる。なお一覧表作成に当っては対象施設を①学校、②図書館、児童福祉施設等、③病院、診療所等に分け、用途地域についても商業地域とその他の地域に分けた。これら以外の区分方法によるものについては備考欄で示した。（編集部）

地区／都道府県	住居集合地域		保全対象施設の周辺地域(単位メートル)						備考
	第1種・第2種住居専用地域、住居地域を指定	その他の地域を規則などで指定	① 学校		② 図書館、児童福祉施設等		③ 病院、診療所等		
			商業地域	その他	商業地域	その他	商業地域	その他	
北海道	○		100	100	100	100	／	100	商業地域には近隣商業地域を含む。
青森	○		50	80	50	80	30	60	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域の制限は 100m。②に図書館は含まない。
岩手	○	○	30	60	／	／	10	30	住居地域では①は100m、③は60m。
宮城	◎	○	50	100	50	100	30	70	近隣商業地域、準工業地域では、①、②は70m、③は50m。
秋田	○		40	100	40	100	40	100	①のうち大学は除く。商業地域には近隣商業地域、準工業地域を含む。工業地域での制限は70m。
山形	◎		60	80	60	80	40	60	商業地域には近隣商業地域を含む。②に図書館は含まれない。
福島	○		50	100	50	100	30	100	近隣商業地域、準工業地域、工業地域、工業専用地域では①、②は70m、③は50m。
東京	○		50	100	50	100	20	100	近隣商業地域では③は50m。大学は③に含まれる。
茨城	○		50	100	50	100	50	100	官公庁施設も同じ制限。大学は、いずれも50m。
栃木	◎		50	100	図書館 40 児童施設50	図書館 70 児童施設100	40	70	準工業地域、温泉地では、①は80m、③は50m、②のうち図書館は50m、児童福祉施設は80m。幼稚園、保育所は商業地域では30m、準工業地域40m、その他の地域60m。
群馬	○		50	100	30	100	40	100	専修学校、各種学校は②に含まれる。
埼玉	○	○	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。
千葉	○	○	70	100	50	70	50	70	大学は②に含まれる。
神奈川	○		100	100	30	70	30	70	
新潟	○		30	100	30	100	100	100	②では保育所のみ対象。①、③は近隣商業地域、準工業地域では30m、それ以外の地域では50m。
山梨	○	○	50	100	50	100	50	100	博物館についても同じ制限。
長野	○		30	100	30	100	30	100	
静岡	○	○	50	100	50	100	50	100	官公庁施設についても同じ制限。
富山	◎		70	100	図書館 50 児童施設 70	図書館 70 児童施設 100	50	70	大学は③に含まれる。
石川	◎		30	100	30	100	30	100	商業地域のうち、市の区域内の商業地域は除く。近隣商業地域では50m。
福井	◎		100	100	100	100	100	100	特別に定める地域は30m。
岐阜	○	○	50	100	50	100	50	100	
愛知	△		50	70	30	30	30	30	①のうち大学は除く。②では保育所のみ対象。
三重	◎		50	70	50	70	50	70	
滋賀	◎		70	100	図書館 50 児童施設 70	図書館 70 児童施設 100	50	70	博物館については③と同じ制限。
京都	○		70	70	70	70	70	70	京都市内の特定地域では50m。大学、保育所、博物館は商業地域では50m、特定地域は30m。
大阪	○		50	100	50	100	50	100	②は保育所のみ対象。特定地域は除く。
兵庫	○		50	70	50	70	30	50	特定地域では①、②は30m。
奈良	○		50	100	50	100	50	100	
和歌山	○	○	50	100	50	100	40	70	特定地域では③は100m。なお「住居地域」で追加規定がある。
鳥取	◎		50	60	30	40	30	40	
島根	○	○	30	50	30	50	10	30	
岡山	○		50	70	50	70	30	50	
広島	◎		30	50	図書館 30 児童施設 10	図書館 50 児童施設 20	10	20	
山口	△		30	50	20	30	／	30	博物館については②と同じ制限。
徳島	○	○	20	20	20	20	20	20	
香川	○	○	70	100	70	100	20	50	商業地域には近隣商業地域を含む。②は図書館のみ対象。
愛媛	○		10	30	10	30	10	30	
高知	○	○	25	50	25	50	10	25	商業地域には近隣商業地域を含む。特定住居地域では①、②は75m、③は50m。
福岡	◎		70	100	50	70	病院 50 診療所 30	病院 70 診療所 50	大学については診療所と同じ制限。
佐賀	○		50	100	50	100	20	50	
長崎	◎		70	100	70	100	20	50	②は図書館のみ対象。
熊本	◎		100	100	／	／	／	50	①のうち幼稚園は除く。
大分	◎		50	100	50	100	30	80	商業地域には近隣商業地域、特定地域を含む。
宮崎	○		50	100	50	100	10	100	旅館業兼業者のみ特定地域では、①、②が30m、③が10m。
鹿児島	○	○	100	100	100	100	50	100	特定地域の③は10m、20mの制限あり。
沖縄	○		50	100	50	100	50	100	

註　住居集合地域での制限の左側部分のうち、◎印は第1種・第2種住居専用地域、住居地域のすべてを制限するもの、○印は公安委員会規則などによりそれらの一部除外地域を定めたもの、△印は住居専用地域のみを制限するもの。保全対象施設の周辺地域のうち、一覧表にある距離以内では営業が制限されている。また／印は条例で規定されていないもの。

The Future Is Now
SNK

◆快進撃、ネオジオゲーム!◆

NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社エス・エヌ・ケイ 大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8 TEL.06(338)7007 FAX.06(338)8986
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03(3864)8222 FAX.03(3865)9437
SNK CORPORATION 18-8 TOYOTSU-CHO. SUITA-SHI. OSAKA. 564. JAPAN. PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

NEXT THING
KING OF THE MONSTERS 2
TM

ネオジオゲーム
第34弾
キング・オブ・ザ・モンスターズ2

2人協力プレイ・途中参加可能
2人対戦プレイ可能

巨大な怒り、超接近!
地球の支配者は誰だ。

超巨大モンスターVS地球外生命体。怪物級バトル、再び!

都市で、砂漠で、深海で―建物を破壊し、山を崩しさる過激モンスター・アクション。世界は新たな炎に包まれる。新要素を満載し、再び出現!より強大な敵を迎え、大容量グラフィック&サウンドで出現●個性豊かな3タイプのモンスター選択可能●超リアルな都市、砂漠、深海での格闘に加え、ボーナスステージなど多彩なゲーム展開●巨大侵略者を撃退せよ!

●モンスターならではの攻撃ワザ満載の過激アクション、迫力満点の特殊攻撃は回数制限なし、パワーアップ可能

●多彩なボーナスステージ
●過激な特殊攻撃技の数々
●都市を海をひたすら進め
●3タイプからの選択可能

高インカムで大好評
続々登場、ネオジオソフト

セガAMヨーロッパ社
着実に欧州ロケチーム
陣容整えユーロディズニー内アーケード

セガ社の業務用欧州子会社、セガ・アミューズメント・ヨーロッパ社（本社ミドルセックス州ノースハロー、ジョージ・キーファー副会長）は、このほどユーロディズニー開園に伴い同園内のゲーム場経営を開始したほか、経営陣を着々と強化しつつある。しかし、セガ社はこれを正式に発表しておらず、もっと大がかりな欧州でのセガ社経営方針を近く明らかにするのではないか、との推測を呼んでいる。

ユーロディズニー内のゲーム場経営は、アーケードゲーム機二百十七台に関わるもの。セガ社では、キーファー氏をスカウトした昨年八月ごろ、業務用欧州子会社ではオペレーションに重点を置くこと、それらは英国のギャンブル機とは無縁のファミリー向けのAMゲームで満たされることになる、と示唆。そして、その典型的なモデルケースとしてユーロディズニー内のアーケード（ゲーム場）開設が進められた。

セガ・アミューズメント・ヨーロッパ社の経営陣と言えば、昨年八月まではビック・レスリー氏しかいなかったが、同氏は三月ごろ同社を去った。代わりに四月から、マイケル・グリーン氏が社長に就任し、また五月にはオペレーション部長としてマルコム・エバンス氏が入社した。これにより、ユーロディズニー内のアーケード経営態勢は確立したと見られている。

これに親会社ブレントウォーカー社の経営悪化と、今はいないデビット・コーレン社長退任と、いろいろあったブレントレジャー社の話が加わる。マイケル・グリーン氏は販売担当重役だったが二月にブレントレジャー社を辞め、業務部長だったマルコム・エバンス氏も四月に退職したからだ。もっとも副会長のキーファー氏自身、ブレントウォーカー社のホテル&レジャー部門の責任者だったので、こうした人事は十分ありうると見られている。

エバンス氏の部長就任を発表したグリーン社長は、同社のオペレーションの基本となるいくつかのロケーションを検討中だと述べており、近く大がかりな展開構想が発表されるのではないか、と見られている。

なおセガ社業務用欧州子会社には、以上のほか販売専業の英国のディスレジャー社、フランスのWDK社がある。

シンガポールAIC社の
国際会議に200人
東南アジアの遊園地市場向け

東南アジアで初の遊園地関係国際会議、エイシャ・パシフィック・テーマパークス&アトラクションズ（四月二十七—二十八日、シンガポール）に、各国の遊園地関係者ら約二百人が参加、東南アジアの遊園地開発で活発に意見交換した。これにトーゴの山田數夫社長が参加、東南アジアの遊園地開発に各国政府が協力するよう希望する、と述べ、注目された。

この催しは、シンガポール、インドネシア、タイ、マレーシアなど東南アジア諸国で、近年テーマパークなどの遊園地開発が盛んになっていることから、AIC（エイシャン・インベストメント・コンファレンス）社（シンガポール）が主催したもの。米国IAAPAも協力、「アミューズメントビジネス」（AB）紙も広報を担当した。

催しの中心は、事例研究などのセミナーで、とくにマレーシアのサマワールド計画が初めて明らかになったこと、また日本にあるIDP（インターナショナル・ディベロップメント・プロジェクト）社（名古屋）のプリスカ・モロチさんがシンガポールにセサミパレスを計画中だと初めて明らかにしたこと——などが注目された。

シンガポール郊外のセントーサ島では、「エイシャン・ビレッジ」が建設中であり、「ファンタジー・アイランド」は近日中に着工となる、などの情報も明らかになった。シンガポールのPKF社のスージー・レイチェル・ウィーさんは、こうしたテーマパークの需要がいかに大きいか説明した。

トーゴの山田社長は、今でこそ日本市場はしっかりしているが、二十五年前「日本の銀行は遊園地ビジネスを無用と考え、政府は重税を課していた」と述べ、今のインドネシアとよく似ていると述べた。同氏は、この催しを機会に各国政府が理解を深めるよう求めた。なお同氏はIAAPAの国際理事のひとり。

IAAPAのジョン・グラフ専務は、アミューズメントに対する需要が高まっていることを説明し、シンガポールのケンエア・ファンワールド社のケニー・ゴー氏は、エンタテイメントの態様を人間対機械など三つに分けて説明した。

第二回の催しは来年、香港で開かれる予定になっている。

ウィリアムズ社が
ピボット式採用
フリッパーの点検に役立つ

米国ウィリアムズ社（本社シカゴ、ケン・フェデスナ総支配人）は、フリッパーの新作「ゲッタウェイ」、「ハイスピードII」から、「ピボット式プレイフィールド」を採用した、とこのほど発表した。

これはメンテナンスを行なう際に、どうしたら安全かつ迅速にフリッパーのプレイフィールド裏側を点検できるか、と研究して開発されたもの。具体的には左の図解で示されるように、①ボタンアーチを握って引っぱり上げ、②次にプレイフィールド部分を手前に引っぱり、しっかり止まったところで③バックガラスまで倒す。点検が終われば、④手前に倒し、⑤押し込んでセットすればよい、という手順。

ピボット（開閉軸）機構とスライド機構を、うまく組み合わせてプレイフィールドの点検を容易にしたうえ、安全性などを十分に考慮しているのが特徴となっている。

米国のメーカーは、オペレーターにとってメリットになる改善事項をよくアピールしている。

米大陸発見500年で
セビリア万博92
4月20日華々しくオープン

コロンブスの米大陸発見五百年を記念する世界最大の催し、「セビリア万国博92」が、スペイン南部のセビリア市で四月二十日、華々しく開幕した。一般万国博としては大阪以来二十二年ぶり、今世紀最後の催し。十月十二日まで百七十六日間催される。

「セビリア万博」には百十ヵ国、二十三国際機関、スペイン国内の十七の自治州などが参加。九十三のパビリオン、二十一のエンタテイメント会場などで構成され、入場システムとして事実上の「ペイワンプライス」（利用料込みの入場料）制を採用した。約二千万人（うちスペイン国内から五五%）の入場を見込んでいる。

四月二十日はグランドオープンで、二十一日から一般に公開された。毎日午前十時開場だが、ゲートが閉まるのは午前四時（開場十八時間）と遅い。これはセビリアの素晴しい夜を満喫するためとされている。

主催者側のパビリオンとして、「十五世紀」、「航海」、「発見」、「現在および未来」の四つのパビリオンが作られたが、二月十八日には「発見のパビリオン」の大半が焼失（「オムニマックス・シアター」だけは焼失を免がれた）、さらに四月十七日にも「南太平洋パビリオン」で火災が発生するなど、不安な面ものぞかせている。

衝撃与えたロス暴動
現地業者も不安
たいした被害ないとのこと

米国ロサンゼルスで起こった暴動は、六〇年代以降最悪の流血事件に発展、連邦軍など軍隊が鎮圧に乗り出しておさまったが、米国が抱えるさまざまな矛盾、問題点をさらけ出すことになった。

ではロサンゼルスのAM業者はどうだったのかと言うと、たいした被害を受けなかったものの、暴動が鎮まるまでは大変心細かったとのこと。ダウンタウンの南、サウスセントラル地区には、米国でも有数のディストリビューターであるCAロビンソン社（アイラ・ベテルマン社長）があり、同社も一時はかなり危険だった、と同社のサンディ・ベテルマン財務担当が、米国の週刊「キャッシュボックス」の電話インタビューに答えている。

それによると、四月二十九日の夜から続いたロサンゼルス暴動で、同社の取引先が二軒全焼したが、同社自体はぎりぎりのところで被害を免れたとのこと。ロサンゼルス郊外には日系の業者も多く、不安な日を送ったと伝えてきている。

ところで、暴動の引き金となった陪審決定は、連邦裁ではなくカリフォルニア州裁判所で行なわれたこと、カウンティ（郡と訳すが間違い）を異にしたことなど、説明が必要なことが多い気がする。

Bottom Arch ①
Safety Bracket (2 used)
Rear Guide Leg (2 used)
Wood Guide Rail (2 used)
Slide Mechanism (2 used)
Pivot Mechanism (2 used)

To raise playfield:

1. Grasp bottom arch and carefully lift up playfield only high enough to clear safety brackets. Rear guide legs should not hit wood guide rails or be used to slide out playfield.

2. Pull out playfield towards you until it stops (rest position) and raise approximately 3".

Make sure playfield is in locked position and does not slide back into cabinet. If it does, repeat Step 2 before proceeding to Step 3.

3. Rotate playfield to upright service position (lean on backbox) by pulling towards you and up. This insures locking & pivoting sequence.

To lower playfield:

4. Rotate playfield down to rest position. This unlocks pivoting mechanism.

5. Push back playfield into cabinet and into playing position.

JAPEA・山田三郎会長の藍綬褒章受章に至る功績

遊園施設の安全管理で協会活動に長年の貢献

左の写真は山田三郎氏が大学時代に阪急屋上でアルバイトをしていた頃、下は代議士の秘書をしていた二十五歳（三十年）の時の写真（いずれもテレビ番組で紹介されたもの）

昭和四十六年（七一年）十二月九日、経済企画庁で国民生活審議会消費者保護部会第一分科会の会合が開かれ、当時の日本遊園施設協会（JREA）から山田三郎副会長が「遊園施設の現況について」説明した。その模様は同協会機関誌「ゆうえん施設」（七二年一月発行の第三号）に掲載されている。

それによると山田氏は次のように語っている。

「明治末期には子どもを乗せて大人が人力で回転させるメリーゴーランドがあったという文献も残っているが、本格的なものとしては大正四年（一九一五年）東京電気博覧会にアースウェーブと称する新案特許遊園機械が初めて国産品として登場し、未曽有の人気を博した。その後、本格的大型機械として昭和四年（二九年）奈良県生駒山上遊園地に、エレベーターのケージをバランスウェートに利用した昇降式回転飛行塔が設置された。それ以来、欧米で新機種が続々と開発されたのに刺激され、我国でも多種多様な遊園機械が、模倣と創意を組み合わせて、大量に生産され、国民の皆さんに利用されている」

「昭和三十四年（五九年）四月の建築基準法の改正によって、それまで法的にはまったく野放し状態だったと思われる大型遊園機械が、これ以後ある程度の規制を受けることとなった。しかし、これも設計、設置についての安全性の確認であって、いったん設置された機械についてその後の安全管理は、なんら法の規制を受けることがなく、もっぱら運営管理者の自主的な管理にまかされてきたため、管理の不注意や不完全な点検整備などにより起こる人身事故は少なくなかった。昭和四十三年三月、神戸大丸屋上遊園地における回転展望台の落下事故などは、その顕著な一例と言えるだろう」

「（この事故はまれな事例と言えなくはないが）この事故によって、我々業界はもとより、監督官庁においても、日常の運営管理と安全性の点検、検査などについて、一層の配慮と努力が行なわれてきた。昭和四十五年（七〇年）六月、建築基準法の一部改正に伴い、建設大臣の指定する検査資格者による遊園機械の定期検査の実施、報告が義務づけられることになった。（業界としては）今後とも最高の技術、最大の努力によって完全無欠の遊園機械を国民の皆さんに提供し、何の不安もなく楽しんでいただける遊園地作りに萬進する所存である」（以上は抜すい）

この第一分科会での業界側説明には、末佐喜一同協会専務も同席したとあるが、山田氏が遊園施設について語っているさまが、ほうふつと浮び上がってくるようである。

大阪高島屋屋上遊園から泉陽興業を設立、製造へ

山田氏は大正五年（一六年）五月九日、大阪府泉南郡下荘村大字（後に阪南町）箱作で生まれ、昭和二十八年（五三年）三月に関西学院大学商学部を卒業。伯父の松田竹千代衆院議員秘書となり五年余り国政ならびに地方振興施策について学んだ後、三十三年（五十八年）十一月に泉陽興業㈱を設立、社長に就任した。

これは関係者によると、同氏が当初、大阪・難波の高島屋屋上に初めて娯楽機械を置いてオペレーターを開始したのが、きっかけとなっている。当時ポケットマネーでスタートしたのが予想以上に高成績となり、そのため二十九年（五四年）に「山田商会」を作って次第にロケーションを増やしていき、ついに泉陽興業設立に至った、とされている。

設立後の同社は、各地のデパート屋上遊園地などロケーションを拡張する一方、遊園機械の製造、販売に力を入れ、四十二年（六七年）五月には製造部門を分離、泉陽機工㈱（同社長）を発足させた。同社資料によると、この時期の主なロケーションは次のとおりとなっている。

三十三年＝東京丸物百貨店屋上遊園地。三十四年＝千日前デパート六階と屋上遊園地。三十六年＝東京高島屋屋上遊園地、奈良ドリームランド（一部）。三十七年＝池袋東武百貨店屋上遊園地。三十九年＝横浜ドリームランド（一部）、堺高島屋屋上ファミリーセンター。四十年＝新宿京王百貨店屋上遊園地、東武百貨店屋上遊園。

遊園施設の製作ではこの間、モノレール、ムーンロケット、ワンダーホイール、ティーカップ、ウォーターシュートなど手がけている。

同社の直営ロケーションは今日、横浜コスモワールド、長崎スカイタワー、名鉄モンキーセンター、近鉄生駒山上遊園地、阪急宝塚ファミリーランド、三井グリーンランド、岩見沢グリーンランド、エキスポランド、神戸ポートピア、南海みさき公園、阪神甲子園パーク、京阪枚方パーク、姫路セントラルパーク、宮交こどものくに、奈良ドリームランド、静鉄狐ヶ崎ヤングランド、とちのきファミリーランド、スペースワールド、とのやレイクランド、マザー牧場、野田ジャスコもりのゆうえんち、高島屋屋上（東京、大阪、堺、岡山）、京王百貨店屋上などに拡大（一部委託営業含む）、同社の製造、販売する遊園施設は、「アトミックコースター」、「ビスタライナー」など、広範囲にわたっている。

JRE理事長をはじめに協会発展に伴い要職就任

こうして同社が業績を重ねる一方で、遊園施設ビジネスの発展向上をめざす業者団体が、まず関西で発足、全国団体へと発達していくことになり、山田氏がその過程で重要な働きをすることとなった。

記録によると、三十七年（六二年）一月に設立された関西遊園施設協会（岡本明三郎会長）が最も古いが、これは四十二年（六七年）八月にJREに吸収合併されている。四十一年十月、関西（翌年から全日本）遊園施設事業(協)（JRE）が発足、理事長に山田氏が就任。

JREは四十三年（六八年）六月に大阪で、初の「全日本遊園機械ショー」を開催。同じ年の九月に初の単独展「コインマシンショー」を催した日本アミューズメント工業協会（NAMA、ローゼン会長）と話合いを進め、翌四十四年（六九年）九月にNAMAとJRA共催による「遊園施設関連機器ショー」を実現させた。これは後のAMショーへと発展していった。

AMショーはもともと自動販売機の展示会「ベンダーショー」に、出展参加していたのを、分離独立したもの。しかしどういうわけか、回数だけ加算したため混乱を生じる原因となっている。つまり第一回ベンダーショー（六三年）、第二回（六四年）、第三回自販機ショー（六五年）、第四回（六六年）、第五回（六七年）、第六回自販機フェア（六八年）、第七回（六九年）、以下同様に続くのであるが、当初これに参加していたNAMA会員により、第六回コインマシンショー（六七年）、第七回（六八年）と独立、これがJREの全日本遊園機械ショー（六八年）と合流、第八回遊園施設関連機器ショー（六九年）となった。

なおショーは第九回コインマシンショー（七〇年）、第十回アミューズメントマシンショー（七一年）となり、今日のアミューズメントマシンショーに引き継がれている。

こうしたAMショー開催を背景にして、四十六年（七一年）一月に日本遊園協会（JREA、遠藤嘉一会長）を設立、山田氏は副会長になった。さらに同年十月、JRAはNAMAと合併、全日本アミューズメント協会（旧JAA、中西昭雄会長）設立。旧JAAとJREAは四十八年（七三年）七月に合併、全日本遊園協会（JAA、遠藤会長）となった。このJAAは七年間続き、五十五年（八〇年）十二月に分裂、それぞれ日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）、全日本遊園施設協会（JAPEA）、日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO＝八五年十月に解散）となった。

JAPEAの前身であるJRE、JAAなどとJAPEAは、遊園施設事業で最も懸案とされる安全性の確保に努力を注いできた。これは冒頭に抜すいした説明にもあるように、建築基準法および同施行省令に基づく検査資格者による定期点検制度や、運営上の安全確認などによる成果をあげてきている。

その他JAPEAでは①遊戯施設安全管理講習会の開催、②遊戯施設の運行管理者等講習会（㈶日本昇降機安全センター主催）への協賛による講師の派遣、③遊戯施設の「安全ダイジェスト」や「点検・事故対策訓練実施報告の手引」の冊子発行など、実務強化への活動も行なってきている。

エキスポランドでは社長 中国での遊園技術指導も

一方、国内で開催された各種博覧会へも積極的に参画した。とくに昭和四十五年（七〇年）の日本万国博覧会へ当時のJREとして遊園地部分を担当したことから、万博閉幕後、泉陽を中心とする出資構成により㈱エキスポランドを設立、山田氏が社長に就任し、その跡地に四十七年（七二年）、遊園地「エキスポランド」をオープンさせた。

その後は同社独自に、五十年（七五年）沖縄海洋博（閉幕後は残された遊園地部分の運営を担当）、六十年（八五年）科学万博、平成二年（九〇年）花博と国際的な博覧会に参画したほか、主な地方博のほとんどに機械設置や運営担当などで参加してきており、他の乗物機メーカーが同社を通じて参加するという形となった例が多かった。

また山田氏は海外、とくにアジア諸国への遊園施設の導入にも熱意を示し、技術指導もあわせて行なってきている。

中でも中国への進出が大きく、昭和六十年（八五年）に福州市にミニコースターを設置したのを皮切りに、珠海市、深圳、上海市、成部市、四川省、北京市と次々に遊園施設あるいは本格的遊園地の設置を進め、現在は重慶市内に観覧車など大型四機種を今秋オープンをめざし建設中である。

その間同氏は、大阪と中国との文化、経済交流の橋渡し役などを務めたことにより、六十一年（八六年）大阪府知事から表彰を受けた。また昨年八月には中国の重慶市から同市対外経済顧問の委嘱を受けている。

このほか韓国へは六十二年（八七年）にソウルのドリームランドにコースターなど計十三機種を、翌年同ランドにさらに七機種を設置。台湾では同年、台北市内にエアーアクション遊具を設置したのを布石として、平成元年（八九年）雲林県内に大観覧車を含む計十五機種の遊園施設を設置している。

これらは中国との合同事業あるいは地元企業との合弁会社設立により実現したもので、いずれも同社がその国の技術者をその都度日本に招き、遊園施設の技術および運営ノウハウを教えており、その国のレジャー産業の発展に貢献したという意味でも同氏の功績が評価されている。

またアジア以外では、メキシコとの友好関係に貢献したということで、六十一年（八六年）三月にメキシコ大統領から〝アギラアステカ勲章〟を受章した。

なお同氏はこれまで業界団体以外にも、福祉や青少年関係などの諸団体の役員も数多く務めてきている。

解説 「褒賞」の意味について、知らない人のために……。

個人の栄誉を表彰する国の栄典制度のひとつ。栄典制度には大きく分けて、①位階（死亡者のみ）、②勲章、③褒賞の三通りある。うち勲章にはⓐ春秋叙勲（七十歳以上が原則）、ⓑ死亡叙勲、ⓒ高齢者叙勲（八十八歳以上）の三種類があり、春秋叙勲が有名である。

褒賞には、ⓐ黄綬褒賞（業務精励して模範となる者）、ⓑ紫綬褒賞（学芸上の発明、創作など業績著しい者）、ⓒ藍綬褒賞（公衆利益に寄与したまたは公共事務に尽力した者）、4紅綬褒賞（人命救助者）、5紺綬褒賞（公共のため五百万円以上の私財を寄付した者）、ⓕ緑綬褒賞（徳行著しい者）の六種類がある。うちⓐⓑⓒの三種類は春秋叙勲と同様の手続きで発令される。ⓓⓔの二種類はそのつど発令、ⓕは現在ない。褒賞は勲章と比べると①基準年齢が異なる、②等級がない、などの違いがある。褒賞を授与された者がその後、勲章を授与されることはよくある。

《編集部》

71年の第10回AMショー開会式で（左から）山田三郎氏、歌手の渚ゆう子、中村雅哉氏

話題のマシン

TVバラエティー「ウォーリーをさがせ！」
主人公はどこに？
セガ社超大型クレーン「ドリームパレス」も

TVコミカルゲーム機「ウォーリーをさがせ！」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から六月二十日発売となる。また同社八人用クレーン機「ドリームパレス」が五月上旬発売となった。

「ウォーリーをさがせ！」は同社"システム18"の新作で、米欧および日本の若者の間で人気となっているマーチン・ハンドフォード作の同名絵本をTVゲーム化したもの。

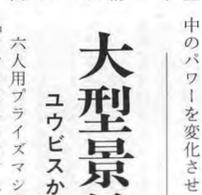
固定画面内を大勢の人々が行き交う中で主人公の"ウォーリー"を見つけ出し、トラックボールで画面上の指さす手を素早くそこへ移動してボタンを押す。シンプルな操作だが、三人まで同時プレイも可能で、競争すれば反射神経とタイミングが必要。

一ステージ三面構成で、二ステージ終了ごとにボーナスステージがあり、計十五ステージ。巨人の足の裏を手でくすぐったり、牛の乳しぼり競争、絵の中の間違い探しなどのステージもあり、同社では"コミカルバラエティーゲーム"と呼んでいる。ゲームはタイマー制。「スイング筐体」での販売で価格未定。なお基板、ROMキットも六月末頃に発売となる。

「ドリームパレス」は回転舞台に大型クレーン機を乗せたもので、メリーゴーランド風の雰囲気がある。内部が八分割され異なる景品の収納も可能。アームはエアーコンプレッサーで駆動。直径四六〇センチ、高さ二五〇センチ。定価二千万円。

ドリームパレス

ウォーリーを探せ！

バージョンアップ第2弾
パワー強化爆弾
アイレム「ボンバーマンワールド」

コミカルTVゲーム機「ボンバーマンワールド」が、アイレム㈱（本社大阪、高嶋由之社長）から六月十六日発売となる。

これはハドソンソフトの家庭用ゲームを業務用化した「ボンバーマン」のバージョンアップ版。固定画面の中で爆弾をセットしながら敵をやっつけていくゲームで、四人同時プレイも可能（対戦もできる）となり、グラフィックも一新されボーナスステージやパワーアップアイテムなどが増えている。四方向レバーと二つのボタン（爆弾セットとリモコンでの爆破）を操作する。

一ステージはボーナスエリアとボスエリアを加えた七エリア構成。アイテムは破壊可能ブロックの下に隠され、十数種類ある。タイマー併用の持ち人数制で、1UPや時間停止アイテムもある。基板販売のみでOP価格十五万八千円。

ボンバーマンワールド

安全性とゲームの面白さ向上
9戦士と腕相撲
ジャレコ「アームチャンプスII」

腕相撲ゲーム機「アームチャンプスII」が、㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から六月中旬発売となる。

これは対戦相手の表情がTV画面に映し出される「アームチャンプス」のパートIIで、デザインを一新し機構的にも改良が加えられた。

主な特徴点は、プレイ中のパワーを変化させるモーター駆動（前作は油圧）の採用、ひじ置き台にマイクロスイッチを内蔵し安全性とゲームの公正さに配慮が加えられたこと、選択できる対戦相手が九人（前作は五人）に増え、さらに相手の状況に応じた音声が出て雰囲気を盛り上げることなどで、大幅にバージョンアップされている。制限時間（十五秒から三十秒まで切替え可能）内での勝敗を競う。OP価格九十二万円。

アームチャンプスII

大型景品落とし
ユウビスから「ジャンボヘキサ」

六人用プライズマシン「ジャンボヘキサ」（大平技研工業㈱製）が、㈱ユウビス（本社大阪、川楠俊太郎社長）から四月下旬発売となった。

大型景品落とし機。サイドローラーでターンテーブルを安定回転させるという方式を採用しているのが特徴。二金種別納式の超大型金庫を内蔵。本体は上下二分割可能。幅二一〇センチ、奥行一八〇センチ、高さ一四三センチ。定価百七十五万円。

ジャンボヘキサ

話題のマシン

実況中継付き4人用TV体感ゲーム
鈴鹿8耐レース
ナムコ「スズカ8アワーズ」DXタイプ

四人用TVバイクレースゲーム機「コカ・コーラ・スズカ8アワーズ」（デラックスタイプ）が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から六月八日発売となる。

これは鈴鹿八時間耐久バイクレースをもとにしたもので、コースは鈴鹿サーキットをリアルに再現。キャビネットは左右へ傾けることが可能な体感タイプのバイクボディーを扇状に四台連結し、上部にそれぞれの走行状況を中継する大型モニターとデータパネルが設置されている。中継画面はコース内十ヵ所と空から見た映像が映し出される。

プレイヤーはハンドル部のスロットルとブレーキのみを操作し、カーブでシートを傾けながら、通信機能により周回数を競う。データパネルではその時の順位と走行場所、ラップタイムなどがリアルタイムに表示されていく。また背景も昼から夕暮れ、夜へと移り変わり、夜中のシーンではヘッドライトを点灯する。ゲームはタイマー制（残り時間を表示）で、最後に順位とトータルタイムが示され、優勝者の表彰台シーンが映し出される。

二台組合わせると最高八人までの通信同時レースが可能。幅四四二センチ、奥行二一五センチ、高さ二〇五センチで七分割可能。定価五百六十万円。

なお同機の二人用"スタンダードタイプ"も六月中旬発売となる（次号で紹介）。

コカ・コーラ・スズカ8アワーズ DX

ミッドウェー社フリッパー
ホラー感覚加味
タイトー「アダムスファミリー」

米国ミッドウェー社製フリッパー「ジ・アダムス・ファミリー」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から六月中旬発売となる。

これは同名映画をもとにしたもので、主演俳優の音声も出る。

プレイフィールドは怪しげな洋館の中をデザインし、さまざまな仕掛けが施されている。本棚が動き地下室への入口が現れた時、三個のマルチボールプレイおよびジャックポットのチャンスとなる。またフィールド中央にある電気イスのランプ点灯時にシュートすると、館の窓に点滅している値が得られる。このほか動く手や光る仮面なども。定価六十八万円。

ジ・アダムス・ファミリー

コミカルなプライズゲーム機
桃太郎が鬼追跡
友栄から「おにたいじ」

プライズゲーム機「がんばれももたろう・おにたいじ」（昭和技研工業製）が、㈱友栄（本社東京、内田博社長）から五月二日発売となった。

これは童話「桃太郎」をテーマとしたもので、桃太郎に追われて逃げてくる鬼の数を当てるもの。ボックス内の右から桃太郎と犬、キジ、サルが順に現れて左へと移動した後、追われた鬼が出てくる。この数（1から3まで）をゲームスタート時にボタンで選択。当たるとカプセル景品（四六ミリと七五ミリに切替え可能）が払い出される。LED表示の案内文字板付き。OP価格四十八万円。

がんばれももたろう・おにたいじ

カード払い出しバッテリーカー
なかよしドライブ
バンプレストから3機種発売

バッテリーカー「アンパンマンのなかよしドライブ」シリーズとして三機種が、㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から四月下旬発売となった。

これは"アンパンマン"のキャラクター三種「アンパンマン」「バイキンマン」「ドキンちゃん」を採用したもので、フロント部分が各キャラクターの顔になっており、二人乗り。キャラクターカード払い出し機構付き。音声合成、クラクション音付き。走行速度は毎分十二メートル。最小回転半径は一五〇センチ。重量九十キログラム。幅九二センチ、長さ一二七センチ、高さ九〇センチ（アンパンマンのみ七〇センチ）。いずれも定価七十万円。

アンパンマン

ドキンちゃん

バイキンマン

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.179

梅雨の晴れ間

鎌先英太郎

ひとしきり、つよい驟雨が窓の外の木の葉を敲く音がした。

昨夜は珍しく八時には蒲団を敷いて寝てしまったので、まだ薄ら闇の早朝でも目が覚めてしまったのだ。

幽かに動物の声がしたようだ。便所に行くついでに台所の方を覗いたら、びしょ濡れの仔猫が扉の下で背を丸くして佇んでいる。

この春先、まだ桜が開く前にこの仔猫のお母さんは自動車にはねられて死んでしまった。

いつも散歩で通る神社の祠で生活をしている野良猫親仔で、向こうはどうだか知らないが、こちらはよく知っている。

まだうすら寒い日にぴよぴよと鶏の雛のような声を出しながら、母猫の乳を吸っている四、五匹の仔猫がいた。

母猫は食物が充分ではないようで、ごく小柄な仔猫よりもちょっと大きいぐらいの軀でしかなかった。

三月中旬、煙草を買いに行く道で道端で寝ている母猫を見た。神社の祠からは相当離れている。

タマとかチロとか適当な名前で呼んでみたのだが、じっとしている。簡単に猫に近づくことが出来たのがおかしいことであった。

猫の背に上島数太が手を置き撫でてやろうとして一瞬の間に分った。母猫は死んでいた。

祠の後の桜の木の下に穴を掘って埋めてやった。

仔猫たちは散っていった。

餌を求めて遠くまで出かけて奇禍に出会ってしまったのだろう。

仔猫をタオルで拭いて、皿にミルクをいれて飲ませてやる。

少し早目の時間だが、ゆとりをみて出勤することにした。

まだ、つよい雨が続いている。紫陽花の濃い紺の大輪の花が大粒の雨滴にたたかれて震えている。

流石に時間が早すぎたのか、一時間に二本しか電車が走っていなかった。

改札の駅員は、眠そうな顔で横を向いて大きな欠伸をしていた。

次の電車まで十分ほどの時間があり、ベンチに座って雨の糸を見ながら無人のホームで煙草を悠悠と二、三本すった。

降りしきる雨粒を強いライトでひときわ際立たせるようにして電車が入ってきた。

乗る客は一人であると上島数太はそう急がずに乗車しようとしているところへ、改札の駅員が大きな声を出した。

改札の方を見ると、雨の中を勢いよく、まっ赤なレインコートで、もうつぼめてしまった傘を前後にふりながら若い娘が前へ前へとこけそうになる姿勢で走ってくる。

ラッシュの時間帯ではないので気分に余裕があるのか、車掌はじっと待っていた。

上島数太が座ったすぐ隣へ転びそうになりながら走ってきた娘が座る。

上気した顔で息が荒い。豊かな唇だが口元は締っている口をうっすらとあけて、顔を上むき加減にしてつよく息をしている。伸びた咽喉の筋肉も動いている。若いといっても雨の中を走り続けることはかなりの運動であったのだろう。おまけにハイヒールである。

隣の娘から、石鹸かシャンプーの匂いの熱気がむっと上島数太のほうへやってくる。

それから数駅の間、乗客は一人もなかった。電車は止り、ドアが開き、開いたドアから雨が吹きこみ、ドアが閉り、電車が動くということが繰り返されただけである。

車窓が明るくなってきたなというのと雨がやんだのが同時であった。

隣の若い女性が気がかりな存在のようで、上島数太は俯き加減の姿勢で軽く眼を閉じていた。

時時目を開けると、羚羊のようにみごとにすらりと伸びた隣の人の脚が眼につく。

こんな均整のとれた脚だから勢いよく走れたのだなと納得する。

さっき座ってすぐに、真紅のレインコートの胸の方を熱さからボタンを三つ外してはだけたけど、つよい息で上下している空色の薄手のセーターの下は、豊かな胸乳のようであった。

雨があがり、明るくなってきた空は、隣の女性の、セーターの色と同じようにコバルトブルーであった。

上島数太は何となく気分がよくなってきた。

隣の娘はしゃんと背を伸ばし胸をはって、向うの窓越しに青空を見ている。口もとが綻び気味で微笑をしているようだ。

上島数太は次の駅で途中下車をして、美味しい珈琲を飲んでから出勤をしても、まだいつもより早い時間に会社へ入れるとおもうようになってゆく。

その駅は田園都市を標榜している緑に恵まれた街の玄関にあたる駅であった。

見あげるばかりの大きな欅の木の並木道を二、三分ほど歩くと、街の通りから三十米ぐらいひっこんだところにある山小屋風の建物の喫茶店であった。

面白いのはこの三十米のアプローチが街の通りの街路樹と同じように、左右にずっと欅の大きな木の並木になっていることであり、駅前のロータリーの噴水を小型にしたものをアプローチの道の中央に配し、そこからアプローチの道の中央は小川のような水路になって山小屋風の喫茶店の窓の下の池に続いている。

その駅で降りようとしたら、一瞬早く隣の娘が突然のようにして座を立ってしまった。

上島数太には戸惑、躊躇がはしる。

自分は自分で決めたように行動するのであり、別にこの娘の後を追う訳ではない、なんら後暗い行動ではないと自分の足にいいきかせて、はじめて自分の足が動いた。

娘は颯爽として改札を出て、噴水を見あげてゆるやかにウェーブがかかった長い髪を後ろで束ねるように手をやる。

またいいリズムで歩き出した先がどうやら例の喫茶店の方角である。小川のような水路沿いにしぼめた傘を前後に降りながら歩いてゆく。

何か声がしたようだ。

上島数太がくびれた腰、きゅっとしまっている娘の足首からそちらへ視線をはしらすと、まず白衣の人が二人目についた。

二人は病院の手押し車からお婆さんを降して、喫茶店に入ろうとしていた。あぶなっかしい。上島数太は小走りに手を貸した。お婆さんは手を貸した上島に明るく叮嚀な言葉でいった。

「おかげさまで退院です。いつも和子がお世話になっていて有がとうございます」

JUNE 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ストリートファイター　IIダッシュ（カプコン） Street Fighter II : Champion Edition (Capcom)	8.56
❷	3	ソニックウィングス（ビデオシステム／テクモ） Aero Fighter [Sonic Wings] (Video System)	7.35
3	2	ストリートファイター　II（カプコン） Street Fighter II (Capcom)	7.23
❹	8	ベースボールスターズ　2（ＳＮＫネオジオ） Baseball Stars 2 (SNK)	6.88
❺	—	リムロッキン・バスケットボール（ストラータ／テクモ） Rim Rockin' Basketball (Strata/Tecmo)	6.38
6	5	コズモギャング・ザ・ビデオ（ナムコ） Cosmo Gang The Video (Namco)	6.37
7	4	上海　II（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	6.36
8	7	クイズＴＶ合衆国Q＆Q（中日本リース） Quiz TV Variety Show* (Dynax)	6.16
❾	—	ダークシール　II（データイースト／ナムコ） Wizard Fire [Dark Seal II] (Data East)	6.14
❿	12	スーパーワールドスタジアム（ナムコ） Super World Stadium (Namco)	6.02
⓫	—	ニンジャコマンドー（ＳＮＫネオジオ） Ninja Commando (SNK)	6.00
12	6	名探偵ネオ＆ジオ（ＳＮＫネオジオ） Quiz-Dragnet II* (SNK)	5.82
⓭	14	クイズ廊下に立ってなさい！（セガ社） Quiz-Stand Up Outside* (Sega)	5.71
14	9	雷電（セイブ／テクモ） Raiden (Seibu)	5.69
15	15	スーパーバレー '91（ビデオシステム） Power Spikes (Video System)	5.63
⓰	21	サッカーブロール（ＳＮＫネオジオ） Soccer Brawl (SNK)	5.43
⓱	18	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	5.37
18	11	フットボールフレンジー（ＳＮＫネオジオ） Football Frenzy (SNK)	5.34
19	19	ワールドカップ '90（テクモ） World Cup '90 (Tecmo)	5.32
20	16	クイズ地球防衛軍（タイトー） Quiz EDF* (Taito)	5.30
21	10	ブレイゾン（アトラス） Blaze On (Atlus)	5.29
22	13	ハットトリックヒーロー（タイトー） Hat Trick Hero [Football Champ] (Taito)	5.28
23	17	クラッチヒッター（セガ社） Clutch Hitter (Sega)	5.26
24	20	コラムス（セガ社） Columns (Sega)	5.12
25	22	コラムス　II（セガ社） Columns II (Sega)	5.10

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	4	ターミネーター　2（ミッドウェー／タイトー） Terminator 2 (Midway)	8.21
❷	3	ドライバーズアイ（ナムコ） Driver's Eye (Namco)	8.11
❸	11	グランプリスター（ジャレコ） Grand Prix Star (Jaleco)	8.02
❹	5	ファイナルラップ　2（デラックス）（ナムコ） Final Lap 2 (Deluxe) (Namco)	8.00
❺	7	レールチェイス（セガ社） Rail Chase (Sega)	7.86
6	2	パワーホイールズ（タイトー） Double Axle [Power Wheels] (Taito)	7.80
7	6	Ｆ１エキゾーストノート（セガ社） F1 Exhaust Note (Sega)	7.48
8	1	エアレスキュー（セガ社） Air Rescue (Sega)	7.43
❾	10	ファイナルラップ　2（スタンダード）（ナムコ） Final Lap 2 (Standard) (Namco)	7.06
10	8	スティールガンナー　2（ナムコ） Steel Gunner 2 (Namco)	7.05
11	12	スターブレード（ナムコ） Starblade (Namco)	6.88
⓬	13	ラッドラリー（セガ社） Rad Rally (Sega)	6.55
⓭	16	スティールタロンズ（アタリゲームズ／セガ社） Steel Talons (Atari Games)	6.33
14	14	キャプテンコマンドー（カプコン） Captain Commando (Capcom)	6.13
15	15	スーパーモナコＧＰ（デラックス）（セガ社） Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	6.00

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ＬＤ麻雀しゃぼん玉　4（日本物産） LD Mahjong Bubbles IV* (Nichibutsu)	5.50
❷	3	アイドル麻雀ファイナルロマンス（ビデオシステム） Final Romance* (Video System)	5.43
❸	4	グッとＥ雀（セイブ／テクモ） Mahjong More Lucky* (Seibu/Tecmo)	5.33
4	2	熱血麻雀宣言！（ビデオシステム） Mahjong After 5* (Video System)	4.78
5	5	麻雀ぽん珍カン（ビスコ） Mahjong Pong-Chie-Kang* (Visco)	4.73

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ハリケーン（ウィリアムズ） Hurricane (Williams)	8.75
❷	—	サーフィンサファリ（プリミア） Surf'n Safari (Premier)	8.53
❸	—	フック（データイースト） Hook (Data East)	7.75
4	2	ターミネーター　2（ウィリアムズ） Terminator 2(Williams)	7.36
5	3	スタートレック（データイースト） Star Trek (Data East)	7.32

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Nintendo Wins Antitrust Suit Filed By Atari Corp.

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, and its US subsidiary Nintendo of America Inc., WA, have successfully defended against an antitrust suit brought by Atari Corp., Sunnyvale CA. On May 1, a jury in the US District Court in San Francisco ruled that Nintendo's alleged monopolistic practices did not harm Atari Corp.

It was the first time that a jury had come to a decision on recurrrent charges of anti-competitive conduct against Nintendo. Accordingly, Judge Fern M. Smith passed judgement on May 14 rejecting Atari Corp.'s charges.

It is expected that this case will also influence the antitrust suit being brought by Atari Games, Inc., Milpitas, CA, against Nintendo. Atari Corp. is a home video game manufacturer which emerged as a result of the 1984 split of the former Atari (established in 1972). It has no capital relations with, and is quite independent of, Atari Games, the coin-op video manufacturer.

On January 31, 1989, Atari Corp. sued Nintendo and sought an injunction against restraint of competition, as well as compensation for damages. Atari claimed that through its third-party software license agreements for NES, Nintendo effectively prohibited developers from making games of the same name available for other console systems for two years and that this constituted an unreasonable monopoly of the US home video game market.

Nintendo refuted this claiming that the fall in Atari Corp.'s market share was due to its lack of competitiveness. The sue took 3 years for discovery alone. In the three years that it took the lawsuit to get to court, Nintendo stopped its masked ROM shortage-induced production allocation policy and abolished the provision in the contract stipulating that the same software not be produced for other companies' consoles.

Atari Corp., however, asserted that it had already incurred $160 million in damages over a five-year period. This led to a trial in February this year which lasted for 11 weeks. During the trial, Atari and Nintendo presented various evidence against each other, and their exchanges were heated.

The jury unanimously found that Nintendo did not intend to monopolize the US home video game market. While the jury did acknowledge that Nintendo had achieved a dominant position, this is perfectly legal if it is a result of superior products and company performance.

But the jury could not reach a unanimous verdict on the question of whether Nintendo's licensing agreement represented an unreasonable restraint of trade, or whether the license agreement was the means by which Nintendo acquired monopoly power. Judge Smith recorded a mistrial on these two counts.

Atari disputed the judge's action asserting that the verdict evaded a decision on these two important points, is therefore meaningless and a re-trial is necessary. However, in her judgement of May 14, Judge Smith rejected this pointing out that as it is the jury that examines the background of a claim, it is meaningless to dispute the lack of a clear decision. The judge therefore confirmed the verdict and rejected Atari Corp.'s charges.

Nintendo declared it was pleased with the outcome as "the verdict showed that Nintendo did not damage Atari Corp., even though there was no judgement on the provisions in the agreement as to whether they were the basis for monopoly."

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

Sega To Pay $43 Million To Settle Patent Dispute

Sega Enterprises, Ltd., Tokyo, and its US subsidiary Sega of America, Inc., CA, have agreed in court to pay $43 million to Jan, R. Coyle, an American inventor, to settle their patent dispute. Tokuzo Komai, vice president of Sega, announced the agreement on May 13.

According to Komai, the agreement stipulates that Sega and Sega of American will pay $23 million by May 20 and $20 million by August 17 to Jan Coyle. (Coyle's patent will expire on August 17.) As a result, Sega will be deemed to have obtained Coyle's US patent 886 and its foreign license rights, and Coyle's patent lawsuit will be withdrawn.

$28,670,000 out of the $43 million is to be borne by Sega, and $14,330,000 by Sega of America. Sega will report the amount as an extraordinary loss in the settlement of accounts for the term ended in March 1992. Therefore, the net income for the term becomes 14.0 billion yen, down by 1,300 million yen from the former estimate of15.3 billion yen, but it still represents a 56% rise from1991 in real terms, thus having no serious effect upon the company's business performance, explained Komai.

Last month, a jury at the US District Court in Los Angeles found that Sega and Sega of America willfully infringed Coyle's patent, and ordered both companies to pay $33 million in damages. Initially, Sega said it would lodge an appeal (see *Game Machine No. 426*).

Komai said Sega is still confident that it has not, in fact, infringed Coyle's patent. However, under the American jury system, Sega's technological claims could not be understood. In similar patent disputes with Coyle, two other home video game manufacturers, Nintendo and Atari Corp., also reached settlement agreements. Although it appears that Sega capitulated and admitted infringement, it was compelled to do so to protect its marketing operations in the U.S.

Commenting on the $10 million addition to the $33 million indicated in the verdict, Komai explained that Sega accepted that Coyle could demand higher compensation as well as seeking an injunction against Sega marketing its "Genesis" console. For this reason, Sega was unwilling to jeopardize their plans for developing the 16-bit home video game market in the U.S.A. on the unpredictable outcome of further legal proceedings and so opted for the settlement.

In Japan, the news was reported, for instance, as follows: the settlement "is a bad prededent for accepting American patent infringement claims" (Nikkei Shinbun). Sega, however, stresses that, in Sega's view, the current case does not constitute a finding for infringement of Coyle's patent. Although the only details of the agreement are those in the final consent agreement, it seems clear that this was the only course open to Sega.

New JAMMA Pres.; Sega's Nakayama

Former vice-president Hayao Nakayama (Sega), has been appointed the new president of the Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA), and the former president, Masaya Nakamura (Namco), has been named honorary president, it was decided at an extraordinary board meeting. The new positions were confirmed at JAMMA's annual general meeting held in Tokyo on May 13.

Tetsuo Fukuda (Data East) and Fumihiro Hishikawa (Konami) are to remain as vice presidents, with Keisuke Hasegawa (Taito) as a new vice-president.

The new post of "honorary president" is an advisory position to the president and not an officer position. Nakamura will officially assume it after the necessary changes in the articles of association. In addition, Tadashi Manabe of Namco became a new director of JAMMA.

Nakamura has served as JAMMA president ever since its founding in December 1980 and in his address presented the changes in JAMMA over the last 12 years.

キャッチ・ザ・ハート ── TAITO

…中身も外も新しい！

レッスルクエスト　サイズ/16cm　100個入り　価格¥30,000

ハンドパペット　サイズ/18～23cm　100個入り　価格未定

©TAITO CORP.

ジグソーパズル(ボンパズル)　サイズ/9cm角　価格未定

ワンダフルチャップル！　サイズ/18cm　150個入り　価格¥30,000

オリジナル野性動物　商品番号/454036210　サイズ/13～20cm　100個入り　価格¥23,000

©TAITO CORP.

シンプソンファミリー　商品番号/454014310　サイズ/16～21cm　100個入り　価格¥29,800

ワールドドッグシリーズ　サイズ/17～18cm　100個入り　価格未定

©TAITO CORP.

※セット内容は予告なく変更する場合がございます。

2人用クレーンゲーム

NEW CAPRICCIO™

軽快なフロントデザインで新しく生まれ変わったニューカプリチオ。3ケタのデジタルルーレットでより見やすくなったラッキーチャンス機能や2WAYコインレジェクター、4タイプのサウンドセレクト機能などアミューズメントスペース新時代に対応させています。

●筐体仕様
サイズ：W1,760㎜×D880㎜×H1,940㎜/重量：185kg/消費電力：110W(AC100V・50/60Hz)/最大消費電流：1.8A/電取番号：▽91-35355

●景品サイズ・容量
150㎜×250㎜のぬいぐるみ400個程度

おっと目を引くニューデザイン！

VEGAS JACK ベガスジャック

美しい女性ディーラーとの華麗なる駆け引き。

ダブルアップゲームが最初に行えるのでチャンスが2倍。立体感あふれる女性ディーラーの映像で臨場感が盛り上がります。

●筐体仕様
サイズ：W2,910㎜×D1,950㎜×H2,320㎜／重量：約690kg／消費電力：1070W／最大消費電流：10.6A／電取番号：▽95-4434

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

Warrior Blade ウォリアーブレード

2画面ならではの迫力シーン！

DEATH BLIZZARD

パワフル&コンパクトの多画面筐体第4弾。モニター後傾マウントでより省スペース。新設計の"TAITO SOUND FORCE"の大迫力重低音。フルフロントメンテナンスを実現。

●筐体仕様
サイズ：W850㎜×D1,140㎜×H1,600㎜/重量：124kg/消費電力：125W/最大消費電流：1.7A/電取番号：▽95-3231

トキメキチャート™

あなたの本性、彼氏の本音。
ふたりの相性トキメキ診断。

YES、NOの解答で進行するチャート式心理判断ゲーム。途中ポイントゲームも判断の材料になる。2人プレイ可能。設置場所を選ばない小型設計。

●筐体仕様
サイズ：W550㎜×D550㎜×H1,500㎜(照明付着板含む)/重量：60kg/消費電力：91W/最大消費電流：1.4A/電取番号：▽95-3488

株式会社タイトー　本社：〒102東京都千代田区平河町2-5-3　TEL.03-3222-4888　©TAITO CORP 1992.

※筐体の外観、仕様、画面内容等は、改良の為、予告なく変更する場合がございます。